

BAB III

METODE PENELITIAN

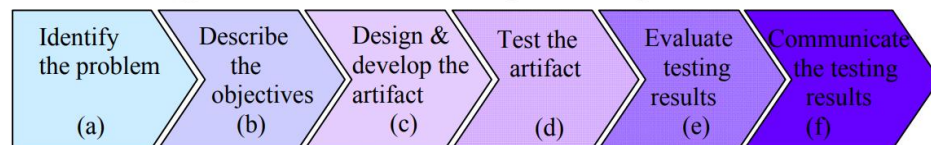
3.1. Desain Penelitian

3.1.1 Desain dan pengembangan produk

Design and Development Research (D&D) atau Penelitian Desain dan Pengembangan, menurut Richey dan Klein (2013), merupakan studi sistematis desain, pengembangan, dan evaluasi proses dengan tujuan membangun dasar empiris untuk menciptakan produk instruksional dan non-instruksional, alat dan model teranyar, atau meningkatkan yang mengontrol pertumbuhan mereka.

Karakteristik dari D&D adalah sumber masalah desain dan pengembangan (tempat kerja atau masyarakat, teknologi, dan teori), pengaturan penelitian dan peserta (pengembangan dan pelatihan orang dewasa, sekolah, dan sekolah tinggi), metodologi penelitian (kualitatif, kuantitatif, dan survei), dan peran evaluasi (formatif dan sumatif).

Tahapan dari D&D menurut Ellis dan Levy (2010) sebagaimana gambar di bawah berikut :



Sumber : Ellis dan Levy (2010), 2020

Gambar 3.1.1. Tahapan Desain dan Pengembangan

Keterangan :

a. Identifikasi Masalah

Penulis akan menyelidiki masalah-masalah yang ada dalam produk dalam penelitian yang akan ia carikan topiknya, agar mengetahui keberadaan, sebab, dan akibat dari masalah tersebut.

b. Penjelasan Tujuan Masalah

Tujuan dari produk dalam penelitian tersebut akan dijelaskan secara objektif, singkat, dan padat, karena setiap penelitian memerlukan tujuan sebagai acuan untuk meneliti suatu hal.

c. Desain dan Pengembangan Produk

Penulis mencari referensi yang ada berdasarkan sumber Pustaka, kemudian menyimpan referensi dalam berkas komputer. Kemudian menaruh referensi dalam desain produk yang disediakan.

d. Uji Produk

Penulis mengujicobakan produk kepada subyek penelitian

dengan metode penelitian seperti wawancara, kuesioner, dan observasi sebagai contohnya.

e. Evaluasi Hasil Pengujian

Penilaian dari subyek penelitian dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk dalam penelitian yang dilakukan penulis.

f. Komunikasi Hasil Pengujian

Produk yang telah diperbaiki dalam penelitian tersebut akan disusun dan dituliskan dalam penelitian.

Tekniknya menggunakan Penelitian Metode Campuran atau *Mixed Method Research* (MMR), menurut Masrizal (2012), adalah metode penelitian yang diaplikasikan bila peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi *outcomes* dan prosesnya, serta adanya kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian. Penyebab fokusnya pada *outcomes* dan cara, jadi desain MMR lazim digunakan dalam penelitian evaluasi program. Tetapi sekarang, MMR sudah sering digunakan untuk ilmu pustaka, contohnya aspek psikologis.

3.1.2 Uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba

Uji coba produk ini akan dilakukan untuk memberikan sebagian audiens ruang bermain kartu ini agar memberikan kritik dan saran pada kartu ini sebagai penilaian agar bisa diperbaiki dimana letak kesalahannya. Produk ini akan dinilai berdasarkan pengetahuan dan desain.

3.1.3 Mengkomunikasikan hasil uji coba

Hasil penilaian berdasarkan uji coba audiens kemudian disusun dan dituliskan dalam kesimpulan dengan dikumpulkan menjadi satu di lembaran lampiran dan juga di Bab 4 nanti.

3.1. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Siswa SD Kota Bandung kelas IV sampai kelas VI, minimal 50 orang atau 17 orang per tingkat kelas.
2. Pakar Gastronomi Sunda yang berjumlah minimal 1 orang.
3. Masyarakat Umum, berjumlah bebas.
4. Guru SD Kota Bandung, minimal 50 orang.

Alasan keempat kategori subyek di atas dipilih, karena siswa SD lebih membutuhkan visual ketika belajar berdasarkan usia mereka dan Pakar Gastronomi Sunda ahli dalam bidang tersebut.

Tempat dan waktu penelitian kemungkinan antara fleksibel dan berstruktur, tetapi harus sampai akhir 2020, dikarenakan adanya pandemik COVID-19 sebagaimana penulis mengatakannya dalam latar belakang di pendahuluan.

3.2. Kisi-Kisi Penelitian

RUMUSAN MASALAH	SUB RUMUSAN MASALAH	INDIKATOR	INSTRUMEN	RESPONDEN
Bagaimana mengembangkan media Kartu Flash Gastronomi Sunda untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kota Bandung?	Bagaimanakah identifikasi kompetensi tentang gastronomi Sunda pada pengetahuan siswa saat ini?	Pengetahuan Gastronomi Sunda	Angket	<ul style="list-style-type: none"> Siswa SD kelas IV s/d VI Guru SD Pakar Gastronomi Sunda
		Pemahaman Gastronomi Sunda		
	Bagaimana mengembangkan Kartu Flash Gastronomi Sunda yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kota Bandung?	Pengumpulan Data	Observasi dan Wawancara	<ul style="list-style-type: none"> Guru SD Pakar Gastronomi Sunda
		Pengeditan Data		
		Reduksi Data		
		Penyajian Data		
		Penarikan Kesimpulan Data		
	Bagaimana penilaian terhadap Kartu Flash Gastronomi Sunda yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kota Bandung?	Desain Produk	Angket	<ul style="list-style-type: none"> Siswa SD kelas IV s/d VI Guru SD Pakar Gastronomi Sunda
		Pengembangan Produk		
	Bagaimana pengetahuan siswa tentang gastronomi Sunda setelah menggunakan kartu flash?	Mengenali Gastronomi Sunda		<ul style="list-style-type: none"> Siswa SD kelas IV s/d VI Guru SD
		Mengingat Gastronomi Sunda		

Sumber : Diolah Penulis, 2020

Tabel 3.3.1. Tabel Kisi-Kisi Penelitian

NO	INDIKATOR	PERTANYAAN / BUTIR SOAL	INSTRUMEN
1	Pengetahuan Gastronomi Sunda	a. Pengetahuan makanan dan minuman Sunda. b. Pengetahuan pengertian gastronomi Sunda. c. Pengetahuan tentang restoran, kafe, kedai, atau tempat lain yang menyediakan makanan dan minuman Sunda	Angket
2	Pemahaman Gastronomi Sunda	a. Pemahaman jenis makanan dan/atau minuman Sunda (contoh : makanan utama, lauk, kudapan atau <i>snack</i> , dsb). b. Pemahaman cara pembuatan satu atau beberapa makanan dan minuman Sunda. c. Pemahaman resep satu atau beberapa makanan dan/atau minuman Sunda.	
3	Pengumpulan Data	Bagaimana nama, gambar, dan deskripsi dalam Kartu Flash Gastronomi Sunda menurut Anda?	Observasi dan Wawancara
4	Pengeditan Data	Bagaimana desain Kartu Flash Gastronomi Sunda menurut Anda?	
5	Reduksi Data	Bagaimana Kartu Flash Gastronomi Sunda menurut Anda?	
6	Penyajian Data	Bagaimana penyajian data dalam Kartu Flash Gastronomi	

		Sunda menurut Anda?	
7	Penarikan Kesimpulan Data	Bagaimana kesimpulan Anda tentang Kartu Flash Gastronomi Sunda?	
8	Desain Produk	a. Penilaian warna Kartu Flash Gastronomi Sunda. b. Penilaian gaya tulisan (<i>font</i>) Kartu Flash Gastronomi Sunda. c. Penilaian ukuran tulisan Kartu Flash Gastronomi Sunda. d. Penilaian kualitas gambar Kartu Flash Gastronomi Sunda.	
9	Pengembangan Produk	a. Penilaian materi makanan dan minuman Sunda. b. Penilaian fungsi Kartu Flash Gastronomi Sunda. c. Penilaian tujuan Kartu Flash Gastronomi Sunda. d. Penilaian manfaat Kartu Flash Gastronomi Sunda.	Angket
10	Mengenali Gastronomi Sunda	a. Mengetahui makanan dan minuman Sunda. b. Mengetahui gastronomi Sunda. c. Mengetahui beberapa makanan dan/atau minuman Sunda.	
11	Mengingat Gastronomi Sunda	a. Memahami cara pembuatan makanan dan/atau minuman Sunda. b. Memahami resep	

		makanan dan/atau minuman Sunda.	
--	--	---------------------------------	--

Sumber : Diolah Penulis, 2020

Tabel 3.3.1. Tabel Kisi-Kisi Penelitian Lebih Detil

3.2.1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data suatu kegiatan percakapan di mana seorang pewawancara menanyakan suatu informasi kepada satu atau lebih narasumber. Wawancara yang digunakan untuk kartu flash ini menggunakan tabel kisi-kisi penelitian di atas.

3.2.2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data di mana individu atau kelompok mengamati suatu hal yang berkaitan dengan topik yang dicarinya, kemudian mendalaminya dengan mempelajarinya, dan hasil pengamatan dituliskan dalam suatu data. Observasi dilakukan berdasarkan penelitian yang berasal dari internet, jurnal, artikel, dan buku.

3.2.3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data di mana individu atau kelompok sebagai responden memberikan kertas pertanyaan yang ditulis kepada koresponden atau narasumber dan kemudian kertasnya dikembalikan kepada responden. Isi angket tersebut mengikuti tabel kisi-kisi penelitian di atas.

3.3. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan meneliti suatu masalah yang belum diselesaikan dan dilakukan dengan mengenal, memahami, dan menerapkan suatu hasil penelitian data yang telah diselesaikan untuk dijadikan informasi yang baru. Jenis analisis data yang digunakan adalah secara deskriptif, namun pada jumlah subyek penelitiannya menggunakan cara inferensial.

Analisis data secara deskriptif merupakan suatu teknik dari analisis data yang digunakan dengan menciptakan gambaran data yang telah dikompilasi tanpa jumlah numerik secara pasti dari analisis data. Sedangkan secara inferensial merupakan suatu teknik dari analisis data yang digunakan dengan membuat kesimpulan berdasarkan jumlah numerik dari statistika analisis data.

3.3.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan di mana kita mencari, mengumpulkan, dan menyusun solusi masalah suatu topik yang berupa suatu data. Pengumpulan data dari kartu flash ini memakai tiga aspek, yaitu nama, gambar, dan deskripsi.

- Nama, sangat penting karena mempunyai makna berupa berbagai aspek, salah satunya pada masakan Sunda berdasarkan resep, daerah asal, proses pembuatannya, dan rasanya.
- Gambar, juga sangat penting dikarenakan berfungsi mempresentasikan suatu masakan Sunda berdasarkan nama dan deskripsinya, termasuk dengan resepnya.
- Deskripsi, penting untuk menjelaskan apakah suatu masakan Sunda itu agar mengerti dan memahami tentang hal itu. Berikut deskripsi di bawah ini.

3.3.2. *Pengeditan Data*

- CorelDRAW Edisi 2019. Aplikasi ini merupakan editor grafik vector yang dikembangkan dan dirilis oleh Corel Corporation. Biasanya digunakan untuk desain grafis. CorelDRAW pertama kali dirilis pada Januari 1989 di Sistem Operasi (OS) Windows 2.x. CorelDRAW biasanya kebanyakan dirilis di Windows. Aplikasi yang digunakan penulis adalah edisi 2019.
- Canva. Aplikasi ini merupakan aplikasi startup Australia bertema editor grafis dan foto yang diperkenalkan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Aplikasi ini menggunakan sistem *cloud* berupa produk pelayanan perangkat lunak. Tersedia di *browser*, serta di dalam aplikasi Google Play (Android) dan App Store (iOS). Ada versi Gratis dan juga Pro jika ingin mendapatkan lebih banyak fitur, tergantung pakatnya.

3.3.3. *Reduksi Data*

Pendahuluan, pembahasan, dan hasil dari penelitian akan disimpulkan dalam Bab 4 untuk penutupannya dengan singkat, padat, dan jelas berdasarkan sumber daftar pustaka yang ada.

3.3.4. *Penyajian Data*

Data-data yang ada dalam pembahasan akan disajikan di dalam kartu flash, kemudian digunakan untuk penelitian kepada subyek sebagai bahan percobaan seberapa adanya pengetahuan subyek. Kemudian disimpulkan dalam Bab 4.

3.3.5. *Penarikan Kesimpulan Data*

Kesimpulan akan ditarik jika ada hal-hal yang penting dalam skripsi ini berdasarkan sumber daftar pustaka yang ada.

3.4. **Isu Etik**

- a. Penelitian ini tidak melanggar hak cipta konten kartu flash Masakan Sunda dengan mencantumkan sumber daftar pustaka yang reliabel.
- b. Penelitian ini tidak memaksa partisipan penelitian berupa subyek melakukan pengisian kuesioner/angket, observasi, dan wawancara.
- c. Penelitian ini tidak melakukan tindakan plagiarisme dari sumber daftar

- pustaka yang reliabel.
- d. Penelitian ini mengikuti Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019.